Атлас Драгонланса

Перевод: Dtr
Оформление и перевод карт: Dtr
Html-сборка: Аваллах
Корректировка: Ника Бельская

Мир Драгонланса обрел собственную жизнь. Нет лучшего доказательства его прочности, чем количество людей, внимание которых он привлек.

Впервые я познакомился с работой Карен за четыре года до того, как я начал работать в TSR Inc. - в то время Сага Dragonlance была лишь всего мечтой. Я был (и все еще остаюсь) потрясен ее Атласом Средиземья, его графической реализацией и необычной подробностью. Представьте себе, как я был обрадован, услышав, что этот величайший талант обратил свое внимание на мир Кринна.

И я с радостью представляю ее работу вам.

Пока я читал текст и внимательно разглядывал созданные с любовью карты, я снова вернулся в мир драконидов и Сильванести. Заново прошел весь путь героев и вспомнил все о чем думал ... мечтал... и что испытывал. Даже я (проживший в этом мире последние четыре года) был зачастую удивлен тем чувством проникновения в суть мира, которое дала мне эта книга. Карен оставила здесь кусочек той магии, которую я всегда ощущал в мире Dragonlance.

Уверен, что у тех, кто неравнодушен к этому миру, эта книга вызовет те же чувства, что и у меня. А для тех, кто играет в AD&D, эта книга будет настоящим подарком. Здесь предоставлены карты Кринна, которые дадут вам возможность продолжить ваши приключения. С этой книгой можно играть годами.

Было большим удовольствием работать с Карен, несмотря на то, что мое участие было совсем мизерным. Я обещал все внимательно проверить и понял, что это я сделал насколько ошибок, которые она исправила.

Я бы написал здесь еще больше, но Тассельхоф нетерпелив. Я обещал ему первый экземпляр, и он уже устал ждать.... Уверен, что вы поймете меня.

Итак, вот он, истинный мир Dragonlance.

Трейси Хикмэн
Июль 1987

Содержание

Введение

География Кринна
Последствия Катаклизма
Формат Атласа
Заключение
Условные обозначения

Юг

Абанасиния
Квалинести, Торбардин и южнее
Утеха
Гостиницы Последний Приют
Дом Тики
Озеро Кристалмир
Пик Око Молитвы и Омраченный Лес
Кве-Шу
Проклятые Земли
Кзак-Царот
Крам Мишакаль и Зал Предков
Спуск к Нижнему Городу
Нижний Город
Квалиност
Пакс-Таркас
Сла-Мори
Башня Крепости
Великая Стена
Башня Высшего Волшебства - Вайрет
Заман/Череп
Торбардин
Пещеры
Северные и Южные Врата
Зал Справедливости
Дерево Жизни Найларов
Долина Танов
Тарсис
Ледяная Стена
Лагерь

Замок

Восток

До Катаклизма
После Катаклизма
Сильваност
Порт Балифор и Устричный
Кровавое Море
Истар
До Катаклизма
После Катаклизма
Школа Игр и Храм

Запад

До Катаклизма
После Катаклизма
Квалимори
Серебряная Дорога
Долина Туманов
Гора Драконицы
Гора Небеспокойсь
Совет Белокамня

Север

Соламния
Халькистовы Горы
Палантас
Основные строения
Башня Высшего Волшебства - Палантас
Летающая Цитадель
Башня Верховного Жреца
Каламан
Даргаардская Башня
Обитель Богов
Оплот
Храмы и Туннели
Нерака
Храм Тьмы

Траектории и Битвы

Траектории - трилогия
Хроники Драгонланса
Год 351 А.С.
Год 352 А.С.
Война Копья
Траектории - Трилогия
Легенды Драгонланса
Год 354 А.С.
Год 0 Р.С. - Катаклизм

Год 100 А.С. - Гномьи Войны

Тематические Карты

Бездна
Небесная Сфера
Климат
До Катаклизма
После Катаклизма
Население
Заселенность До и После Катаклизма
Распределение по Расам

Сноски
Ссылки
Географический Указатель

Благодарности

Несмотря на то, что ответственность за точность (или погрешность) в содержании этих страниц целиком лежит на авторе, работа никогда бы не была бы завершена без поддержки и участия множества людей:

Моего мужа, Тодда, адъюнкт-профессора географии, который еще раз проявил понимание и предложил помощь в плане физической географии региональных и тематических карт. При этом, что более важно, вся моя семья выносила продолжающиеся терзания, начиная поздними ужинами и заканчивая постоянно ворчащей женой и матерью, недовольной тем, что дни были слишком короткими, но все они мне очень помогли.

Всех замечательных людей, которых мы встретили в Джонсон Сити, Теннеси, во время учебного года (1986/87), когда Тодд был приглашен преподавать в Восточном Теннесийском Университете. Их дружелюбие помогло мне очень быстро почувствовать себя там, как дома и не сидеть взаперти за компьютером и чертежным столом.

Бывших учителей – особенно Беатрис Франк, школьной учительнице рисования, и Джеймсу М. Гордану, профессору картографии и руководителю диссертации в Университете Оклахомы. С каждой публикацией я все больше благодарна за их великолепное обучение.

Персонала TSR, который отвечал на вопросы (и задавал их), с энтузиазмом поддерживая проект. Особая благодарность высказывает Гарольду Джонсону, который и предложил сделать атлас мира Dragonlance, и через которого я общалась на протяжении нескольких месяцев. Джин Блэк, которая помогла мне идти дальше, когда задача казалась мне непосильной, а также Мэри Кирхофф и Дейву Сазерланду, которые несколько раз спасали меня на последних этапах работы.

Авторов и иллюстраторов всех серий Dragonlance. Их работа сделала этот проект для меня одновременно и самым легким и самым тяжелым. Ведь материала было очень много. Огромное спасибо Трейси Хикмэну, ни разу не сказавшему мне, что он занят, когда я звонила без предварительной договоренности, и который всегда приходил мне на помощь с ответами, оставаясь все время веселым и жизнерадостным.

Введение

Если читателю нравится рассказ – он становится частью этого рассказа. Испытывая мимолетный страх в тени в поисках подкрадывающейся опасности, еле тащась против сильных порывов ветра по любому проходу в горах, покрытых льдом - мир должен быть представлен не менее убедительно, чем персонажи. Так, как Кринн.
И, хотя по Кринну существует уже множество различных карт, эта книга создана для того, чтобы объединить их и добавить что-то новое. К сожалению, она не может быть копией коллекции карт Тассельхофа, "нарисованных на самых разных материалах: от тонкого пергамента до мягкой лайки и широкого пальмового листа"[1] – некоторые кендерские карты весьма ненадежны.

География Кринна

События, описанные в *Dragonlance Chronicles* и *Legends*, происходили на континенте Ансалон, который находится на южном полушарии Кринна. Климат - от арктического до экваториального.[2] Ансалон был относительно небольшим континентом – всего 960 миль от мыса Нордмаар до Замка Ледяной Стены и 320 миль от Санкриста до Коурраинского океана.[3] Используя климат в качестве справочника, можно определить местоположение континента. В результате, между Соламнией и Сильваностом получается разница в четыре часа – у Альханы в Звездной Башне наступила темнота, а в это же время в Соламнии, когда Стурм встретился с Китиарой на Башне Верховной Жреца, было после полудня.[4]
Флинт, несомненно, стал бы возражать против того, что мир имеет форму шара, так же как он насмехался над предположением Тассельхофа о том, что можно вылететь на другую сторону мира: "Только безнадежные тупицы вроде тебя не знают, что мир наш покоится на Наковальне Реоркса, и тот, кто высовывается по ту сторону, оказывается между его Молотом и миром, который он еще не закончил выковывать. Да уж!.. Люди на другой стороне!.. "[5]
Вдали от Ансалона находились и другие земли, и хотя на них были тропические пустоши, они находились севернее Ансалона (Драконьи острова среди них) и еще один континент в нескольких месяцах пути на восток. (Возможно, это как раз та земля, где гномы-механики трудятся в мастерских Реоркса).

Последствия Катаклизма

На Ансалоне можно встретить различные типы земель, растительности и изумительное разнообразие рас. До катаклизма Ансалон был практически целым континентом, только Санкрист на востоке, несколько островов на севере, остров южнее Балифора и еще один южнее Тарсиса были отделены от материка. Множество гор, среди которых Харолисовы горы на юго-западе и Халькистовы горы в центральной части были самыми массивными. Север и Юг Эргота были отделены от материка длинными заливами. Реки, севернее Харолисовых гор,

впадали в залив рядом с Каламаном, а восточнее Халькистовых в основном текли в юго-восточном направлении. Большой залив и несколько озер находились рядом с Истаром.[7]

После Катаклизма все полностью изменилось. Когда огненная гора обрушилась на Истар, начались глобальные изменения, которые можно увидеть, сравнивая карты до и катаклизма и после.

Взрывная волна от разрушения Истара вызвала изменения и сдвиги земли в Харолисовых и Халькистовых горах – образовались новые горные цепи и увеличилась вулканическая деятельность в Халькистовых горах. Сдвиги в Халькистовых горах вызвали поднятие земель Нордмаара, в то время как в районе Харолисовых гор ушла вода из залива Тарсиса и образовались новые южные земли, которые вскоре вытеснили полярные льды. Земли, южнее Каэргота и восточнее Кзак-Царота опустились, образовав высокие утесы по всему побережью Нового моря, появившемуся на месте долин в центре материка [8] . Санкрист вырос почти вдвое за счет новых гор.

Океанические воды устремились по невысоким побережьям и руслам рек. Озера, равнины и горы, окружавшие Истар, были затоплены, причем так глубоко, что образовался вечный водоворот. Восточное побережье от Катея до Балифора было погружено под воду, оставив после себя лишь цепь труднопроходимых островов. Залив рядом с Балифором сильно увеличился и практически сформировал небольшое море. На западе заливы полностью объединились и разделили Эргот на несколько частей, а образовавшийся водоем наполнился водами Бурного океана.

Появление новых земель и уход под воду старых вызвало смену русел. На территории Палантаса изменения были минимальным, и даже восточная река Сильванести практически не изменилась, а вот западная изменила русло на восток, чтобы объединиться с первой чуть севернее Сильваноста.

Основные изменения речных русел произошли в южно-центральной части Ансалона. Реки, которые раньше текли на юг, оказались заблокированными. Они развернули свое течение и проложили новые русла в Новое море.

Катаклизм лишил жизни каждого десятого жителя Ансалона. Причиной этого было не только разрушение Истара или землетрясения и цунами. Голод, разруха и полное отчаяние вызвали вторую волну убийств. Кзак-Царот, большой торговый центр на реке, внезапно провалился в пропасть.[9] Город кендеров Балифор был уничтожен[10], так же, как и многие другие прибрежные города – одни внезапно оказались под водой, другие – поднялись. Плодородные земли превратились в пустыни, а на юге – покрылись льдом.

Несмотря на это, большинство городов, существовавших во время Войны Копья, - остались теми же самыми, что и до Катаклизма. Палантас был практически не затронут[11]. Крепости Соламнии находились в защищенном регионе, также как и деревни Каэргота[12]. На Санкристе гномы-механики обрадовались новым горам, появившимся севернее горы Небеспокойсь.[13] Королевства гномов Торадин и Торбардин не были уничтожены, несмотря на образовавшиеся рядом новые горы.[14] Города Картей на востоке и Далтигот на западе не были превратились в пустыню, но их Башни Высшего Волшебства были разрушены магическими силами (прямо перед Катаклизмом).[15]

Благодаря беженцам из южных земель население понемногу восстанавливалось. Города и деревни отстраивались в течение последующих столетий. Северная Башня и Валкинорд – в новых землях Нордмаара, Кендермор – в Гудлунде, Гавань Высоких Искателей и Утеха – в Абанасинии.[16] Множество новых

поселений превратилось в порты, расположенные вдоль нового побережья, например, Устричный и Порт Балифор. Во время Войны Копья перемещение населения было связано больше с политическими, чем с природными условиями – люди убегали под натиском армии драконов.

Формат Атласа

Следуя за Рейстлином и Карамоном от существовавшего еще до Катаклизма Истара до Гномьих Войн разворачивающихся рядом с Торбардином, и путешествуя вместе Героями Копья по Ансалону, читатель неоднократно попадает в одни и те же места. За исключением изменений, вызванных Катаклизмом, ландшафт здешних земель практически не изменялся. Даже города больше старели, чем менялись. Атлас составлен приблизительно в той же последовательности, в какой различные области Кринна посещались персонажами, и дополнены изменившимися городами, в которых побывали Рейстлин/Фистандантилус и Карамон.
В каждом из первых четырех разделов находятся карты регионов и схематичные карты. Траектории движения, схемы битв и тематические карты находятся в последующих разделах. Все области пронумерованы буквенно-циферным указателем (для быстрого поиска). Масштаб – 40 миль. Все основные региональные карты выполнены в одном масштабе, так же как и карты траекторий. Масштабы схематичных карт и карт регионов различаются.
Символы, обозначающие различные природные и искусственные объекты одинаковы на всех картах, однако иногда необходимы изменения (например, на картах Траекторий). Условные обозначения присутствуют практически на всех картах.

Заключение

Книги *Dragonlance Chronicles, Legends* и *Tales*, игровые модули и статьи в журнале Dragon предоставили читателям множество информации о мире Кринна. Этот Атлас является попыткой объединить всю эту информацию. Тем не менее, он может ответить не на каждый вопрос. Хотя игровые модули и следуют основной сюжетной линии Dragonlance *Chronicles*, при необходимости они предоставляют дополнительные схемы и материалы. Все это по мере возможности было включено в соответствующие разделы.
В заключении хочется сказать, что, несмотря на готовность авторов саги Dragonlance оказать помощь в ответах на мои вопросы, не все детали могли быть обсуждены. Иногда могут попадаться ошибки. Хотела бы я обвинить в них Тассельхофа, но они – мои собственные, несмотря на то, что, как и многие другие, в душе я – кендер.